

Галина Александровна Ланщикова

Омский государственный педагогический университет, кандидат педагогических наук, доцент, Омск, Россия
e-mail: galalan8@gmail.com

Татьяна Юрьевна Позднякова

Омский государственный педагогический университет, кандидат педагогических наук, доцент, Омск, Россия
e-mail: ptyu@mail.ru

Метод кейсов как вид интерактивной технологии в профессиональной подготовке будущих дизайнеров

Аннотация. Рассмотрены концепции метода кейсов. Дан анализ видов кейсов. Выявлены особенности использования интерактивной технологии по методу case-study в профессиональной практике обучения дизайну. Описан метод ситуационного анализа применительно к разработке дизайн-проекта по дисциплине «Основы производственного мастерства». Представлен алгоритм взаимодействия педагога и студентов, раскрыта структура и принципы построения кейса на практическом примере.

Ключевые слова: профессиональное обучение, метод обучения, метод case-study (ситуационный анализ), интерактивные технологии, веб-дизайн.

Galina A. Lanshchikova

Omsk State Pedagogical University, Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Omsk, Russia
e-mail: galalan8@gmail.com

Tat'yana Yu. Pozdnyakova

Omsk State Pedagogical University, Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Omsk, Russia
e-mail: ptyu@mail

The Case Method As a Type of Interactive Technology in the Professional Training of Future Designers

Abstract. The concepts of the case method are considered. An analysis of the types of cases is given. The features of the use of interactive technology by the case-study method in the professional practice of teaching design are revealed. The method of situational analysis is described in relation to the development of a design project for the discipline "Fundamentals of Production Skills". An algorithm of interaction between a teacher and students is presented, the structure and principles of building a case on a practical example are revealed.

Keywords: professional training, training method, case-study method (situational analysis), interactive technologies, web-design.

Ситуационный анализ (метод кейсов) «представляет собой стратегию, включающую в себя углубленное изучение отдельных событий или случаев в контексте с использованием нескольких источников информации» (перевод наш. — Г. Л., Т. П.) [1, с. 5]. Ситуационный анализ отмечен многолетней историей как в области наук социального плана, так и методики обучения бизнесу и праву [2].

Еще в конце 1870-х гг. Гарвардской юридической школой была введена концепция ситуационного исследования. Затем данный метод, дополненный описанием собственных случаев (кейсов), был введен в Гарвардской бизнес-школе в 1920-х гг. И позже, в 1980 г., применение ситуационных исследований было внедрено в Гарвардской медицинской школе. В России этот метод появился в практике обучения только в последние десятилетия.

Применительно к профессиональным программам подготовки дизайнеров ситуационные исследования выступают необходимым связующим звеном между теоретическими знаниями и сведениями о реальных жизненных ситуациях с целью принятия проектных решений. Такие педагогические технологии относят к *активным* методикам. Это методы обучения с высоким уровнем объектной активности обучающихся (англ. interactive learning). Интерактивное обучение можно представить как модель коммуникативной технологии.

Интерактивное обучение — это «...обучение с хорошо организованной обратной связью субъектов и объектов обучения, с двусторонним обменом информацией между ними» [3, с. 153].

Интерактивные технологии подразумевают обмен информацией обучающихся и обмен с информационным окружением [4]. Различают режимы информационного обмена: экстраактивный, интраактивный и интерактивный. В первом случае направление информационных потоков идет от субъекта к объекту, «циркуляция» осуществляется снаружи, не проникая внутрь «пассивного» обучающегося. Данный режим присущ, например, традиционной лекции. Во втором — направление информационных потоков идет на обучающегося, активизируя мыслительную деятельность, сконцентрированную внутри него: «учащийся — субъект учения для себя, учащий себя» [3, с. 153]. В таком формате выступают технологии самостоятельного образования: самообучения, самовоспитания, саморазвития. Интерактивный режим предполагает проникновение информационных потоков в сознание с возбуждением активной работы и порождением потоков в «обратном» направлении: от обучающегося к педагогу.

Другими словами, интерактивными технологиями называют формы обучения, в которых «... учащийся выступает в постоянно флуктуирующих субъектно-объектных отношениях относительно обучающей системы, периодически становясь ее автономным активным элементом» [3, с. 153]. Термин «флуктуация» (лат. fluctuari — колебаться, изменяться) означает в психологии скользящее внимание, быстро переходящее с объекта на объект [5]. В числе интерактивных технологий могут быть применены как простая беседа-консультация, так и проблемная или игровая ситуации.

Как уже было отмечено, важное концептуальное положение интерактивной технологии заключается в том, что знания, полученные в результате обучения интерактивными методами, должны применяться в реальных условиях практики. Современная дизайнерская практика представляет собой комплексную междисциплинарную проектно-художественную деятельность с векторами развития, направленными ко всем сферам деятельности человека по гармонизации предметного мира в целостной взаимосвязи эстетических и функциональных основ. Область распространения дизайна охватывает и инженерно-технические, и естественные, и гуманитарные науки. Дизайн — специфическое направление проектирования компонентов комфортной предметно-пространственной сферы с разработкой потребительских качеств продукта, опирающееся на анализ жизненных ситуаций. Компьютеризация позволила дизайну выступить самостоятельным видом творчества, наглядно представленным как веб-сайт в Интернете. Таким образом, в условиях широкой распространенности компьютерных технологий очевидна значимость обучения студентов — будущих дизайнеров грамотному проектированию веб-сайтов. Профессионалы данной области широко востребованы на рынке труда, однако в вузовской практике подготовки будущих специалистов-дизайнеров фактически веб-дизайн не используется.

Основой интерактивного обучения дизайну служит прямое взаимодействие с учебной средой — реальностью, в которой обучающийся открывает для себя некую область для освоения. Педагог способствует активизации взаимно направленных потоков информации. Это основное отличие от традиционной модели образования, где учитель высту-

пает в роли «фильтра», пропускающего этот «поток» через себя. Становится иным и «сотрудничество» с ведущим, его активная деятельность сменяется на активность учащихся с целью создания условий для инициативы. Педагог-дизайнер выступает и как *информатор-эксперт* (демонстрация материала, ответы на вопросы участников, наблюдение за процессом и итогом), и как *организатор-фасилитатор* (англ. facilitation — поддержка) в регулировании взаимного сотрудничества «игроков» с материальным и социальным окружением, и как *консультант*. Следует заметить, что ведущий (модератор) не всегда специалист в области дизайна. Зачастую личная точка зрения может быть помехой «независимости» информационного обмена. Также недостатком роли фасилитатора выступают большие затраты на подготовку (физические, эмоциональные) и сложность конкретного планирования результата.

Несмотря на то, что определенная степень интерактивности присуща любой педагогической технологии, в некоторых из них режим интерактивности выступает в роли основного компонента. К ним относят микротехнологии (с реальным учащимся), модульно-локальные (в форме дидактических и организационно-деятельностных игр), макротехнологии (дистанционное обучение), метатехнологии (сетевые, телекоммуникационные).

Итак, кейс — одна из технологий интерактивного обучения. Существует немало разновидностей кейсов, их условно можно классифицировать по группам в зависимости от специфики «профессиональных» признаков. Каждый из них может быть применен в дизайнерской практике обучения.

1. *Приобретение способов действия (уровень активности учащихся):*

- обучающий (case-stated method, от англ. stated — установленный) кейс содержит подготовленную педагогом «проблему» и 2–3 варианта ее решения; после высказывания мнений обучающимися педагог их комментирует и выбирает одно из решений рассматриваемой проблемы;

- аналитический (case-incident method, от англ. incident — присущий, свойственный) кейс содержит подготовленную «проблему», 3–4 варианта ее решения, источники информации; взяв материалы кейса за основу, учащиеся выбирают и обосновывают вариант решения;

- эвристический (case-problem method, от англ. problem — проблемная ситуация) кейс содержит представленную в общих чертах «проблему», несколько источников информации, наглядные примеры, возможные решения; участники конкретизируют проблему, обосновывают решение;

- исследовательский (case-study method, от англ. study — исследование) содержит намеченное «проблемное» направление, но «задают» проблему сами учащиеся; педагог готовит несколько информационных текстовых материалов для учащихся, они предлагают персональные решения, обосновывая и/или дополняя исходный кейс «свежими» сведениями.

2. *Формат использования:*

- исполнительные — executive-кейсы (1–2 стр.) — проверка определенного предметного навыка индивидуально или при обсуждении с модератором;

- тематические (3–5 стр.) подразумевают дискуссию для обсуждения на учебном занятии, иногда с предварительной подготовкой участвующих;

– «Гарвардские» (около 20–25 стр.) предусматривают презентацию решения как результат командной работы участников за несколько дней.

3. Структура:

– структурированные (англ. highly structured) — наличие верных ответов, предлагаемых для решения ситуации с точными данными (цифрами, формулой) и заложенной моделью решения;

– неструктурированные (2–3 стр.), «маленькие наброски» (англ. short vignettes) оценивают стиль мышления, умение работать в определенных областях, предлагать варианты решений, в том числе нестандартные;

– первооткрывательские (англ. longunstructured) определяют способность креативно мыслить, умение давать развитие чужой мысли; самый сложный вид кейса: может содержать лишнюю информацию, а необходимые данные могут отсутствовать.

4. Размер (объем):

– полные (20–25 стр.) — для командной проработки и защиты;

– сжатые (3–5 стр.) — для разбора в общей дискуссии на занятии;

– мини-кейсы (1–2 стр.) применяют, как правило, для иллюстрирования теоретических сведений, сообщаемых на занятиях в аудитории.

5. «Реальность» основы:

– «полевые»: основа — реальный, фактический, «жизненный» материал;

– «кабинетные» — придуманные, гипотетические ситуации.

6. Наличие сюжета:

– сюжетные — повествования о действительных событиях;

– бессюжетные содержат вспомогательные диагностические материалы для восстановления сюжета, статистические расчеты, выкладки.

7. Режим временной последовательности материала:

– от прошлого к настоящему: естественный временной порядок с хорошо читаемыми причинно-следственными связями;

– режим воспоминания: события «прокручиваются» назад, реконструкция временных цепочек происходит в «парадигмальном» ракурсе;

– прогностический — выработка оптимальных будущих поступков героев.

8. Уровень сложности:

– иллюстративные учебные: обучение алгоритму принятия верного решения в заданных условиях с опорой на данный практический пример;

– учебные ситуации с выраженной проблемой влекут самостоятельную диагностику ситуации в конкретный временной промежуток; если же проблема не сформулирована, нужно самостоятельно ее выявлять, анализируя наличные ресурсы, указать альтернативные пути ее решения;

– «прикладные» упражнения: определение способа решения — выхода из конкретной сложившейся ситуации.

9. Этапность выполнения (планирование работы по решению):

– вводный — с описанием ситуации, «границ» исследуемой проблемы;

– информационный — с изложением некоего объема сведений по проблеме;

– стратегический развивает аналитические умения применительно к окружению в условиях со «скрытыми детерминантами»;

– исследовательский: результат анализа ситуации в форме повествования;

– тренинговый — для закрепления освоенных логических «инструментов».

10. Тип методической части:

– вопросные: результат — ответ на поставленный вопрос;

– кейс-задание: результат — формулировка задачи задания.

11. Вид использованных источников:

– первичные (базовые) — описание наиболее значимых факторов воздействия: общественная жизнь (фактологическая база); образование — интеграция целей обучения и воспитания; наука — источник ключевых методологий системного подхода, аналитической деятельности и др.;

– вторичные (производные от базовых): литература (художественная, публицистическая, специальная) дает идеи, определяет сюжетную канву; статистика как научный инструмент диагностики ситуации; научные статьи, монографии для корректности и актуальности; интернет-ресурсы.

12. Вид представления (носитель):

– печатный — используются таблицы, иллюстрации, диаграммы, графики;

– мультимедийный — напрямую связан с техническим оснащением;

– видео (также аудиоматериалы, фильмы).

Подробнее остановимся на описании метода case-study — обучения с помощью анализа конкретных ситуаций, так как его использование при обучении дизайну представляется наиболее эффективным. Базой для подготовки кейса может служить обобщенный опыт, результаты исследований в «полевых» условиях, в том числе с привлечением целевой аудитории. Популярный вид кейсов в дизайне — ситуации-иллюстрации проблемы (концепции) с «конфликтным» содержанием материала, наличием альтернативных методов осуществления решения, событийной динамикой. Широко распространены и так называемые «видеоклипы», составленные из учебных или художественных фильмов. Встречаются и ситуации-упражнения, и ситуации-оценки.

Методика case-study предусматривает наличие банка кейсов, комплекса методических материалов по их применению (заданий, вопросов для обсуждения и др.), дает возможность подобрать оптимальную сочетаемость практических и теоретических сторон процесса обучения, способствует развитию компетентностных качеств личности, определяемых умениями:

– аналитическими: отбирать существенные данные из общей информации; представлять, анализировать, реконструировать, классифицировать ее;

– практическими: практическое использование теоретических сведений;

– творческими: креативность — необходимый элемент в «рождении» альтернативных вариантов;

– коммуникативными: устраивать дискуссионное обсуждение, вооружаться состоятельными доводами к оппо-

нентам, защищать свою точку зрения; составлять резюме, использовать разные наглядные и медиасредства;

– социальными: выслушивать, поддержать иную точку зрения в обсуждении, обосновывая свою; «оценивать» поступки.

Поскольку методика обучения дизайну наука сравнительно молодая, то и использовать данный метод применительно к обучению профессиональному дизайну стали недавно [6]. Ситуационный анализ может быть полезен в предпроектном исследовании не только для получения информации, новых идей, но и для понимания дизайнерских тенденций и инноваций.

Акцент метода ставится на формировании глубокого знания о единичном случае (продукте) либо о наборе схожих случаев. Неординарные, исключительные варианты приветствуются, но метод не направлен лишь на репрезентативные примеры. Каждой точке зрения в определенной степени присуща достоверность, но зачастую «отдельная» описательная информация подвергается перекрестной проверке для большей надежности: анализ контекста, документов с использованием методов интервьюирования, наблюдения, неинвазивного сбора данных и др. [7].

Ситуационный анализ имеет определенное сходство и с самим процессом дизайна, поэтому его активно применяют в качестве дизайнерского инструмента. Дизайнеру-исследователю необходимо определить проблему, представить первоначальную гипотезу, исследовать результаты различных форм сбора данных, разобрать гипотезу (гипотезы), составить рассказ [8, с. 28].

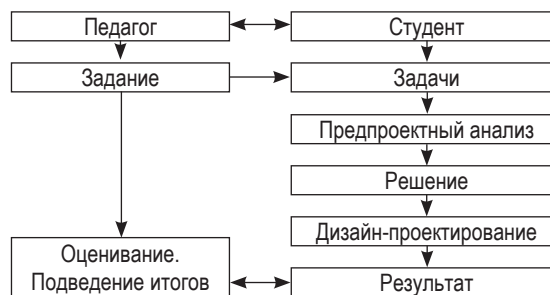
Для изложения кейсов с опорой на ситуационный анализ требуется предварительная подготовка. Если рассказ значим и для «рассказчика», и для «слушателей», он лучше запомнится. Документальное изложение процесса проектирования составляет «архив» ситуационных исследований дизайна. Практический кейс создает продуктивную «модель» действия, понимание жизненных рисков и ощущение ответственности за реальное решение. Обладая учебным призванием, максимальной наглядностью, он способствует тренингу обучаемых, закреплению знаний, умений, навыков (ЗУНов), принятию решения в заданных условиях. Значимость кейсов такого типа — получение навыков оптимальных действий в жизненных ситуациях, генерирования идей для формирования компетенций. Технологию case-study в вузовском образовании также широко практикуют и в качестве формы контроля результатов обучения (экзамен, зачет).

Обобщая вышеизложенное, представим практический case-study по дисциплине «Основы производственного мастерства» как пример обучения навыкам проектирования веб-сайтов студентов направления подготовки 54.03.01 «Дизайн».

Структура кейса включает:

- подготовительный этап (постановка задач, изучение литературы по проблеме, определение объекта и методов исследования);
- сбор и первичную обработку данных, предпроектный анализ;
- этап дизайн-проектирования;
- стадию анализа данных и проверки результатов;
- отчет (результаты анализа) и презентацию кейса.

Ниже приведен алгоритм взаимодействия педагога и студентов по освоению технологии case-study по дизайну (рис.). Данный case-study предполагает выполнение студентами индивидуальных и групповых заданий по веб-дизайну. Преподаватель на разных этапах действий студентов выступает в соответствующих ролях (информатора, фасилитатора, консультанта).



Алгоритм взаимодействия педагога и студентов в рамках технологии case-study

Задание включает непосредственно само руководство по кейсу и *техническое задание* — описание назначения, задач разработки, сроков исполнения дизайн-проекта, комплекс требований к его реализации и т. д. Задание выдается преподавателем в рамках рассматриваемого примера, это кейс по дизайну/редизайну сайта какой-либо компании.

На основе изучения технического задания студенты формулируют *задачи*, предлагают индивидуальные решения; определяют миссию проекта; осуществляют **предпроектный анализ**, который представляет собой изучение аналогов, выявление особенностей дизайна исследуемых сайтов, их структуры, анализ трендов, исследование стилей, возможностей интернет-ресурсов.

Решение. На основе предпроектного анализа формулируется окончательное решение, идея, концепция проекта, продумывается дизайн сайта.

Дизайн-проектирование. На этом этапе осуществляется проектирование и прототипирование сайта, разработка дизайна, верстка в соответствующих компьютерных приложениях (Wix, Figma, Adobe XD, Adobe Muse и проч.), прототипирование сценариев.

Результат работы с кейсом включает представление проекта (графическую подачу, проектно-графические материалы), его презентацию (демонстрацию сайта), защиту (умение публично представить дизайн-продукт, показать его достоинства, уникальность, значимость и проч.).

Оценивание. Выделены следующие *критерии оценки* дизайн-проекта сайта, представленного в кейсе: тщательный анализ проектной ситуации; обоснованность решения проблемы; прототипирование сценариев (контент-ориентированное проектирование); оформление дизайн-решения сайта; верстка, наполнение контента; удобство навигации при создании интерактивных прототипов; подача и защита проекта.

На этапе **подведения итогов** делаются выводы по результатам работы группы и отдельных студентов, выполняется оценивание хода дискуссии и принятого решения, окончательной экспозиции дизайн-проекта, формы авторского представления (подачи, презентации), происходит обсуждение достоинств работы и выявление недочетов.

Внедрение метода ситуационного анализа в структуру занятий позволяет придать процессу обучения практическую направленность, способствует развитию творческих и исследовательских навыков у обучающихся, создает позитивную мотивацию к изучению дисциплин творческого цикла. Студенты учатся результативно работать в команде, что, в свою очередь, содействует формированию общекультурных и профессиональных компетенций в процессе изучения данной дисциплины: ОК-6, ОК-7, ОК-10, ПК-2.

Несмотря на растущую популярность, метод кейсов выступает, скорее, как дополнение к освоению профессиональных компетенций. Он обладает высокой совместимостью, «встраиваемостью» в другие методы обучения. В обучающем кейсе степень реальности стилизуется в форму типичной учебной ситуации для отработки автоматизма навыков в поиске решений. Предметные знания

и умения находят удачное преломление в профессионально-деятельностном пост-образовательном пространстве реальной жизни.

В широком смысле кейс-технологиями называют технологии обучения, являющиеся по сути методами анализа. Кроме ситуационного анализа список кейс-методов дизайна содержит игровое проектирование, разбор деловой корреспонденции, ситуационно-ролевые игры, а также методы «инцидента» и дискуссии. Кейс не следует применять формально, он должен быть тщательно разработан в связи с профессиональной спецификой, с учетом возрастных, творческих и индивидуальных особенностей обучающихся, способствовать формированию устойчивой мотивации и регуляции самообразования, развивать необходимые интеллектуальные ресурсы для освоения востребованных программ профессионального обучения.

Библиографический список

1. Robert K. Yin. *Case Study Research: Design and Methods*. Thousand Oaks, CA : Sage, 2014. 282 p.
2. Breslin M., Buchanan R. On the Case Study Method of Research and Teaching in Design // *Design Issues*. 2008. Vol. 24. No. 1. P. 36–40.
3. Селевко Г. К. *Энциклопедия образовательных технологий* : в 2 т. М. : Народное образование, 2005. Т. 1. 556 с.
4. Гузев В. В. *Образовательная технология: от приема до философии*. М. : Сентябрь, 1996. 112 с.
5. *Новейший словарь иностранных слов : А–Я* / [авт.-сост. Е. А. Окунцова]. 2-е изд., испр. М. : Айрис-пресс, 2009. 510 с.
6. Robson C. *Real World Research. A Resource for Social Scientists and Practitioner-Researchers*. Oxford : Blackwell Publishers, 2002. 624 p.
7. Sommer R., Sommer B. *A Practical Guide to Behavioral Research: Tools and Techniques*. New York : Oxford University Press, 2002. 380 p.
8. Мартин Б., Ханнингтон Б. *Универсальные методы дизайна*. СПб. : Питер, 2014. 208 с.

References

- Breslin M., Buchanan R. (2008) On the Case Study Method of Research and Teaching in Design, *Design Issues*, vol. 24, no. 1, pp. 36–40. (in English)
- Guzeev V. V. (1996) *Obrazovatel'naya tekhnologiya: ot priema do filosofii*. Moscow, Sentyabr' Publ., 112 p. (in Russian)
- Martin B., Khanington B. (2014) *Universal'nye metody dizaina*. Saint Petersburg, Piter Publ., 208 p. (in Russian)
- Okuntsova E. A. (ed.) (2009) *Noveyshii slovar' inostrannykh slov: A–Ya*. Moscow, Ayris-press Publ., 510 p. (in Russian)
- Robert K. Yin. (2014) *Case Study Research: Design and Methods*. Thousand Oaks, CA, Sage Publ., 282 p. (in English)
- Robson C. (2002) *Real World Research. A Resource for Social Scientists and Practitioner-Researchers*. Oxford, Blackwell Publishers, 624 p. (in English)
- Selevko G. K. (2005) *Ehntsiklopediya obrazovatel'nykh tekhnologii: v 2 t*. Moscow, Narodnoe obrazovanie Publ., vol. 1, 556 p. (in Russian)
- Sommer R., Sommer B. (2002) *A Practical Guide to Behavioral Research: Tools and Techniques*. New York, Oxford University Press, 380 p. (in English)